

```
#####
#####
###          ###
###    NOTES    ###
### SUR QUARKXPRESS ###
###          ###
#####
#####
```

COURS SUIVIS EN STAGE À L'INFA-PACA, SESSION 2009-2010
 COURS REVUS EN JANVIER 2017
 RECHERCHES RÉALISÉES SUR QUARKXPRESS 2016

Lorsque, dans le document, n'est pas précisé où l'utilisateur doit se rendre sur l'interface de QuarkXPress, ça signifie qu'il faut passer par le menu en haut de votre écran.

```
#####
#          #
# AFFICHAGE #
#          #
#####
```

Affichage du document avant impression :
 Affichage > Ensembles de vues > Prévisualisation de sortie (SHIFT + OPTION + CMD + G)

Affichage du document avec ses repères, marges, annotations, etc :
 Affichage > Ensembles de vues > Prévisualisation de sortie (SHIFT + OPTION + CMD + I)

```
#####
#          #
# LES OUTILS #
#          #
#####
```

Outil Déplacement (V) : pour sélectionner un objet, en obtenir des infos (lisibles dans la palette Spécifications)

Outil Contenu d'image (R) : former un cadre pour importer une image.

Outil Modification de texte (T) : modifie le texte comme son nom l'indique, mais modifie aussi le contenu d'un bloc image. Par exemple, si je souhaite supprimer une image sans toucher au bloc j'utilise alors l'Outil Modification de texte pour sélectionner l'image et la supprimer. Le bloc reste intact.

Outil Chaînage de texte (N)
Outil Séparation de texte (N)

Outil Rotation

Outil Tableau

Outil Trait

Outil chaînage : relier les blocs textes entre eux.

Outil Plume de Bézier (P)
Outil Ajouter point (P)
Outil Retirer point (P)
Outil Convertir point (P)
Outil Ciseaux (P)
Outil Sélection de point (P)
Outil Tracé à main levée (P)

LES REPÈRES

(F7)

```
#####  
#                               #  
#   PALETTE                     #  
#   SPÉCIFICATIONS              #  
#                               #  
#####
```

OMBRE PORTÉE

L'ombre portée est contrôlable via la palette Spécifications.

```
#####  
#                               #  
#   LES BLOCS                   #  
#                               #  
#####
```

IMPORTATION D'UNE IMAGE

Lorsque l'on a importé une image on a le choix entre : "Style > Adapter le bloc aux dimensions de l'image" pour redimensionner le bloc selon l'image, "Style > Mettre l'image à l'échelle du bloc" pour redimensionner l'image selon le bloc.

BLOC DE TEXTE

Le "Bloc de texte" se manipule depuis la palette Spécifications.

Édition > Feuille de Style > Caractères

Édition > Feuille de Style > Paragraphes

Le pictogramme chaînage (sorte de 8 horizontal) pour relier des blocs texte entre eux.

Pour mettre un fond de couleur au Bloc de texte, cliquer dans le bloc avec l'Outil Déplacement (V).

Pour insérer du Lorem Ipsum, se rendre dans "Utilitaires > Insérer un indicateur de position texte".

HABILLAGE

Lorsqu'une image est sur un texte, celle-ci peut-être intégrée proprement grâce à la fonction Habillage.

Avec l'Outil Déplacement, placer le bloc texte derrière le bloc image. Vérifier que "Habiller chaque côté de texte" soit coché dans la palette Spécifications (onglet "Bloc de texte"). Sélectionner ensuite le bloc image, toujours avec l'Outil Déplacement. Dans la palette Spécifications, se rendre dans l'onglet "Détourage" afin de vérifier que "Bloc" est sélectionné dans le menu déroulant. Se rendre ensuite dans l'onglet "Habillage". Dans le menu déroulant, on a le choix entre autres, avec "Bloc, Idem détourage et Limites de l'image".

FILET

???

ALIGNEMENT

Bloc > Espacer/Aligner ou dans la fenêtre Spécifications, Espacer/Aligner. Entre deux éléments, celui qui servira de repère, sur lequel l'autre élément se calera, sera le premier qui a été sélectionné.

VERROUILLAGE ET DEVERROUILLAGE

Bloc > Verrouiller > Position (F6). L'élément sera toujours sélectionné. Vérifier qu'il est bien verrouillé en mettant le pointeur de la souris dessus, un cadenas apparaîtra en guise de pointeur.

```
#####
#                               #
#  LES ÉLÉMENTS  #
#                               #
#####
```

SUPERPOSITION

Lorsque que deux éléments se superposent et que celui en-dessous est inaccessible, maintenez SHIFT + OPTION + CMD en cliquant sur l'élément auquel vous souhaitez accéder.

```
#####
#                               #
#  LES FEUILLES  #
#    DE STYLE    #
#                               #
#####
```

Fenêtre > Feuilles de style

Lorsque je modifie une feuille de style (Paragraphe ou Caractère), je n'ai pas d'aperçu pour juger en direct des changements que je suis en train d'opérer. Pour modifier un feuille de style, je dois cliquer dans le pictogramme qui représente un crayon.

CÉSURE

Édition > C&J > Césure (on décoche Césure automatique) > OK
Permet de désélectionner la césure.

Feuille de style > Modifier la feuille de style Paragraphe

Dans la feuille de style je choisi si je mets la césure ou pas en sélectionnant "Aucune césure" dans le menu déroulant.

ALIGNEMENT

Feuille de style > Modifier la feuille de style Paragraphe

Dans la feuille de style je choisi le genre d'alignement de texte que je souhaite : Gauche, Centré, Droite, Justifié, Forcé (quel est la différence entre Justifié et Forcé ?).

TABULATION

Édition > Feuille de Style > Paragraphes > Tabulation

```
#####
```

```
#
#  LES BIBLIOTHÈQUES  #
#
#####
```

Les Bibliothèques permettent de créer des éléments qu'on utilise régulièrement pour respecter une charte graphique, de journal par exemple. Ainsi nous aurons sous la main, grâce aux Bibliothèques, les titres, les sous-titres, les colonnes, etc.

Pour créer une Bibliothèque choisissez Fichier > Créer > Bibliothèque... (alt + cmd + n)
Vous créerez un nouveau répertoire ainsi qu'un nouveau fichier avec l'extension .qxl

Une boîte de dialogue, avec comme titre le nom que vous avez donné à votre bibliothèque, s'ouvre dans votre document. C'est ici que vous déposerez vos éléments graphiques récurrents. Il faut donc, au préalable, les avoir créés dans votre page. Dès que vous redémarrerez QuarkXPress, il faudra, sans doutes, réouvrir aussi la bibliothèque. Elle s'affichera d'office en mode palette dans votre document.

```
#####
#
#  LES RACCOURCIS  #
#    CLAVIER      #
#
#####
```

CMD + Z

Peut se répéter plusieurs fois.

SHIFT + CMD + M

Centre l'image dans un bloc

SHIFT + OPTIONS + CMD + F

Adapte l'image à la taille du bloc

SHIFT + OPTIONS + CMD + P

Propriétés de la page. Inaccessible depuis un gabarit.

CMD + 0

Affichage écran

OPTIONS + clic

Outil panoramique. Pour se balader de pages en pages. Le pointeur de la souris se transforme en main.

```
#####
#                               #
#  LES GABARITS  #
#                               #
#####
```

Possibilité de modifier les marges du gabarit. Ce sont les repères bleus (les repères d'une page sont verts). Il faut donc entrer dans un gabarit via "Disposition de page" et se rendre dans "Pages > Repères et grille de maquette...".

```
#####
#                               #
#  LES DÉGRADÉS  #
#  DE COULEUR    #
#                               #
#####
```

Fenêtre > Dégradés de couleurs

Pas d'Outil. Le dégradé de couleurs se contrôle depuis sa Palette.

```
#####
#                               #
#  LES IMAGES    #
#                               #
#####
```

RETOURNEMENT

Retournement horizontal ou vertical, "Style > Retourner horizontalement" et "Style > Retourner verticalement" ou utiliser les flèches dans la palette Spécifications (onglet Accueil).

```
#####
#                               #
```

```
#  LES PUCES  #  
#              #  
#####
```

CREER UNE LISTE

Une liste est un paragraphe avec une puce. Créer une "Feuille de style de caractères". Utiliser Wingding, Wingding 2, Wingding 3, Zapf Dingbats comme police. Faire une recherche du caractère en créant un champ texte pour passer toutes les touches du clavier. Cette "Feuille de style de caractères" permet de choisir la police. Ouvrir "Édition > Styles de puces, de numérotation et de relief". Créer un "Style de puce". On y intégrera le caractère (on a retenu la touche du clavier correspondante) et la "Feuille de style de caractères" que l'on vient de créer.

La puce est choisie. Maintenant on va régler la marge.

Ouvrir "Édition > Styles de puces, de numérotation et de relief". Créer un "Style de relief". On indique en millimètres l'indentation et à quel style de puce il sera rattaché (ici, le style de puce qu'on vient de créer).